

PEMBUATAN FILM PENDEK ACTION FORMAT 3D YANG BERJUDUL WAR OF MACHINE MENGGUNAKAN AUTODESK 3DS MAX

Rangga Gading Satria, Dimas Aulia Trianggana, Dewi Surianti

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
Jl. Meranti Raya No. 32 Kota Bengkulu 38228 Telp. (0736) 22027, 26957 Fax. (0736) 341139

ABSTRACT

This study is to make a short film makin gaction 3D format called War of Machine using Autodesk 3ds Max. The specific objective of this study is to find out how to explain ingreator dinances of film making with housing specifications. In the short-action filming 3D format called War of Machine using Autodesk 3ds Max technique used is the character rigging techniques. The experiment was conducted in a computer laboratprium of Dehasen University. Results and analysis are conducted show that film making with simple and basic techniques in video editing was very easy and user friendly. Keywords: short film entitled action 3D format War of Machine using Autodesk 3ds Max

INTISARI

Penelitian ini adalah untuk membuat Pembuatan film pendek action format 3D yang berjudul War Of Machine menggunakan Autodesk 3Ds Max. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menerangkan secara besar tata cara pembuatan film dengan spesifikasi rumahan. Di dalam Pembuatan film pendek action format 3D yang berjudul War Of Machine menggunakan Autodesk 3Ds Max teknik yang digunakan adalah teknik *rigging character*. Hasil dan analisa diselenggarakan adalah menunjukkan bahwa pembuatan film dengan teknik yang sederhana dan basic didalam editing video ternyata sangat mudah dan *user friendly*.

Kata kunci: Pembuatan film pendek action format 3D yang berjudul War Of Machine menggunakan Autodesk 3Ds Max

I. PENDAHULUAN

Kecanggihan zaman tidak terlepas dari dari sebuah produk atau sebuah karya, yang membuat seseorang bisa menghasilkan karya yang sangat di gemari oleh sejumlah kaum dan kalangan, seperti yang akan di bahas penulis yaitu tentang film animasi, film animasi sebagai hiburan untuk para semua kalangan yang ingin sekali menikmati waktu santai sejenak dan juga melihat kecanggihan sebuah sistem komputer yang menghasilkan film tersebut, banyak yang menduga film animasi yang biasa dinikmati kalayak anak-anak semata, karena betema pahlawan super, petualangan dan pendidikan, tetapi sesungguhnya film animasi sekarang sudah menjamur penikmatnya sampai kekalangan orang tua untuk menyaksikan sebuah mahakarya besar tersebut, seperti hal nya film animasi yang berteknologi animasi 3D, banyak yang di hasilkan oleh sebuah rumah produksi yang besar yang menuai sukses dari film yang di buat, seperti negara Amerika dan Jepang, film – film yang dihasilkan oleh negara tersebut tidak akan mati sampai kecanggihan komputer berlanjut, semakin detail pembuatan dari *story board* ,dialog, musik yang menjadi *soundtrack* dalam film tersebut membuat karya sineas semakin megah dan berkuasa di dalam bidang nya, tingkat kesulitan nya bervariasi, dari pembuatan karakter, gerakan animasi, editing audio, editing video sampai render, memang kompilasi

proses nya banyak memakan waktu, sehingga kru yang di butuhkan bervariasi agar sebuah *project* film animasi bisa di peroduksi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A) Pengertian Animasi

Menurut Gunawan (2006:71) Sebenarnya sejak Zaman dulu, manusia telah mencoba menganimasikan gerak gambar binatang di sekitar mereka, seperti yang telah di temukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, di gambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk. Animasi berasal dari kata '*To Animate*' yang berarti bergerak. Di Indonesia, kata '*Animasi*' sendiri sebenarnya merupakan penyesuaian dari kata '*Animation*' dalam Bahasa Inggris. Jadi secara harfiahnya animasi dapat berarti '*menggerakkan*'. Menggerakkan di sini yaitu membuat gambar seolah-olah bergerak, sehingga objek yang di hasilkan tampak terkesan hidup dan memiliki emosi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali di pakai dalam dunia Film dewasa ini. Baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu Film, maupun bersatu dengan Film Live.

Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu

ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud lain di dalam Film Live dan animasi.

Dapat di katakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan di mengerti.

Film biasa di pakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film di pakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan karena keunikan dimensinya, dan karena sifat 'hiburannya' film telah di terima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga di anggap sebagai media yang paling efektif.

Untuk mempergunakan media film ada dua masalah pokok yang harus di hadapi, yaitu masalah teknis film dan masalah teknik mengemukakan sesuatu dengan film atau biasa disebut teknik presentasi.

Demikian juga dengan hal yang harus di ketahui di dalam animasi, yaitu masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Sering perkataan 'teknik berkomunikasi' lebih akrab di katakan 'seni berkomunikasi'.

Di dalam kenyataannya memang hal ini sangat erat hubungannya dengan berbagai bidang kegiatan seni, baik seni rupa (visual), maupun suara (musik), hingga keindahan verbal atau seni teaterikal. Bagi seorang perencana komunikasi, kegiatan ini sangat penting di mengerti. Seorang pembuat film akan menghadapi masalah teknik membuat film dan seni membuat film.

B) Prinsip-Prinsip Animasi

Menurut Gunawan (2006:3) Orang yang membuat animasi disebut seorang Animator, Modal utama seorang animator adalah kemampuan meng-capture momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator, atau karikaturis yang menangkap suatu momentum ke dalam sebuah gambar diam (still). Animator harus lebih memiliki 'kepekaan gerak' daripada 'hanya' sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan menghidupkan. Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti membuat seolah-olah menjadi hidup.

C) Pengertian Film Action

Menurut Febianto (2003:59) Film adalah sebuah karya seni manusia berupa gambar bergerak atau hidup. Genre/Jenis film adalah Sebuah karya mengidentifikasi atau menentukan Jenis/tipe Dari film. Jenis dan genre film dibagi menjadi berbagai jenis tergantung dari dengan tema dan cerita yang diangkat. Action adalah Jenis film yang mengandung banyak gerakan dinamis para aktor dan aktris dalam sebagian besar adegan film, seperti halnya adegan baku tembak, perkelahian, kejar mengejar, ledakan, perang dan lainnya.

D) Storyboard

Storyboard adalah penyusunan grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang di tampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau media interaktif, termasuk interaktivitas website. Salah satu keuntungan memakai *storyboard* adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan lebih dalam. Kilas balik secara cepat menjadi hasil dari pengaturan *storyboard* secara kronologis untuk membangun rasa ketertarikan dan rasa penasaran. Proses dari pemikiran dan pencerahan secara visual membuat sekelompok orang untuk merevisi bersama meletakkan ide mereka pada *storyboard*, dan mengaturnya pada dinding, hal ini banyak memicu ide pada kelompok tersebut. (sumber : Ahya Amiluddin : 2009)

E) Concept Art

Concept Art merupakan rancangan awal sebuah karakter atau tempat, bisa non sistem komputer atau manual, dan bisa juga dari rancangan project yang langsung dibuat dari file 3D agar memvisualisasikan nya langsung. *Concept Art* biasanya langsung membahas tentang profil karakter dan juga desain rancangan karakter nya, agar pendalaman jiwa saat dubbing suara dilakukan agar tepat pada scene per adegan nya.

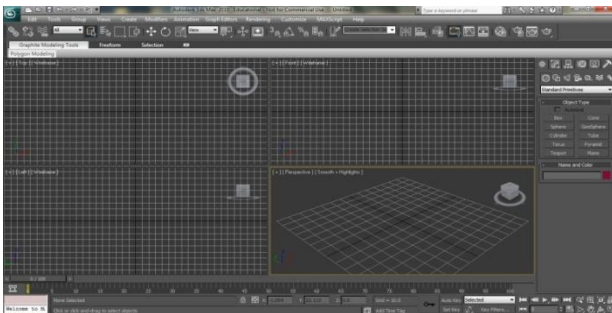
F) 3D Studio Max

Software berbasis multimedia visual ini sangat multi fungsi dengan menghasilkan objek 3D yang kita buat, sebagai bahan tinjauan, hal yang perlu diketahui sebelum mempelajari software 3D max ini yaitu dengan membaca apa itu yang dimaksud dengan 3D, dari penulis merangkum beberapa pendapat tentang 3Ds max sperti dijabarkan sebagai berikut dengan penjelasan cara instal dari software tersebut.

Menurut Yudistira dkk (2007: 1) 3D Max merupakan software berbasis 3 dimensi yang berjalan pada sistem operasi windows. 3D Max dapat membuat objek virtual 3D hingga menganimasikannya. 3D Max merupakan salah satu *software* 3 dimensi terbesar dan terpopuler di dunia. 3D Max memiliki tool dan fitur yang sangat mudah dipahami sehingga siapa saja dapat mempelajarinya dengan mudah.

Menurut Pramono (2008:1), 3D Max merupakan program modeling dan animasi yang sangat canggih dan mempunyai kemampuan mengaplikasikan material dengan warna dan pencahayaan yang hampir tidak terbatas.

Menjalankan aplikasi ini minimal harus memiliki spesifikasi hardware core-i3 dengan RAM standar 2GB dan VGA 2GB agar dalam proses penggunaan aplikasi tidak terjadi kondisi *hank* pada komputer yang digunakan. Berikut ini adalah tampilan dari 3D Max.



Gambar 1. Tampilan 3D Max

III. METODOLOGI PENELITIAN

A) *Subjek Penelitian*

Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode kepustakaan. Metode ini merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan “Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studipenelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Dalam sebuah hasil yang maksimal, tentu menggunakan proses yang telaten dan penuh imajinasi, sehingga dalam sebuah karya tersebut bisa tersampaikan oleh masyarakat atau sekelompok yang menikmati karya, ketelitian dalam sebuah proses produksi sangat diperhatikan dengan cermat, agar karya yang dibuat bisa memanjakan mata dengan kecanggihan bantuan sistem komputer, dalam pra produksi kita dituntut untuk memberikan secara visual tentang gambaran figur karakter dan profil nya, tempat lokasi, hingga sedikit tentang pembahasan sinopsis ceritanya. Pra produksi merupakan langkah awal dalam pembuatan animasi

3D. Di sini harus mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan antara lain penulisan cerita dan pembuatan desain.

B) *Perangkat Keras dan Perangkat Lunak*

Menurut Suparmin dan Yogo (2012:6), perangkat keras atau hardware adalah perangkat yang secara fisik dapat dilihat dan diraba, yang membentuk suatu kesatuan, sehingga dapat difungsikan berdasarkan fungsinya. Hardware yang digunakan dalam pembuatan film pendek animasi 3D “War of Machine” dalam penelitian ini adalah :

- 1) Prosesor intel core-i3
- 2) VGA AMD ATI RODEON 4GB
- 3) RAM 8GB
- 4) Harddisk 500GB
- 5) Keyboard dan mouse

Menurut Suparmin dkk (2012:11), perangkat lunak atau software adalah suatu program yang berisi intruksi-intruksi (perintah) yang ditulis dalam bahasa komputer yang dimengerti oleh hardware komputer. Software yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem operasi windows 7 ultimate 64bit
- 2) Aplikasi autodesk 3D max 2011
- 3) Aplikasi Adobe Premiere Pro 2.0

C) *Pra Produksi*

Dalam sebuah hasil yang maksimal, tentu menggunakan proses yang telaten dan penuh imajinasi, sehingga dalam sebuah karya tersebut bisa tersampaikan oleh masyarakat atau sekelompok yang menikmati karya, ketelitian dalam sebuah proses produksi sangat diperhatikan dengan cermat, agar karya yang dibuat bisa memanjakan mata dengan kecanggihan bantuan sistem komputer, dalam pra produksi kita dituntut untuk memberikan secara visual tentang gambaran figur karakter dan profil nya, tempat lokasi, hingga sedikit tentang pembahasan sinopsis ceritanya.

Pra produksi merupakan langkah awal dalam pembuatan animasi 3D. Di sini harus mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan antara lain penulisan cerita dan pembuatan desain. Dalam Pra Produksi ada beberapa tahap yang perlu dilakukan yaitu:

1) *Ide Cerita*

Dalam film animasi yang akan dibuat yang berjudul “War of Machine” adalah film yang bertemakan peperangan mesin yang dikenal dengan 2 buah kubu yang saling berperang yaitu kubu

pahlawan yang akan disebut “Dizer” dan kubu musuh yang dikenal dengan “Scream”, pihak dari kubu pahlawan bertemakan sebuah mobil beroda 4 dengan kekuatan senjata basoka dan *machine gun*, sedangkan kubu musuh bertemakan pesawat yang di lengkapi senjata basoka dan *gattling gun*, kubu pahlawan yang bisa bermodifikasi menjadi robot dan bisa bergabung dengan pasukan robot lain nya, sama hal nya dengan kubu “Scream”. Tetapi ukuran kubu musuh jauh lebih besar dari pada kubu pahlawan, di dalam film tersebut mereka saling berebut kekuatan untuk menggunakan kendaraan robot dinosaurus yang akan menjadi rebutan siapa yang cepat dia yang dapat, salah satu kubu tersebut akan memperoleh kekuatan kendaraan robot dinosaurus itu dan akan memenangkan perang di dalam film tersebut, dilengkapi dengan spesial efek ledakan, asap, penggabungan robot, subtitle, musik orkestra dan jalan cerita yang di pandu oleh narator yang suara nya akan di isi penulis sendiri dan jalan cerita yang dipadukan dengan efek slow motion dalam pertarungan robot di dalam film tersebut.

Film ini dibuat berdasarkan konsep yang sudah disiapkan penulis agar jalan cerita dari opening film, middle film serta *ending* film yang dibuat karena cerita yang dikonsep hanya kisah fiktif belaka atau tidak nyata.

2) Tema

Setelah semua ide terkumpul, makalangkah selanjutnya adalah menentukan tema sebuah cerita. Dalam pembuatan film animasi 3 Dimensi “*War of Machine*“ ini mengambil sebuah tema “Ide kreatif”.

3) Logline

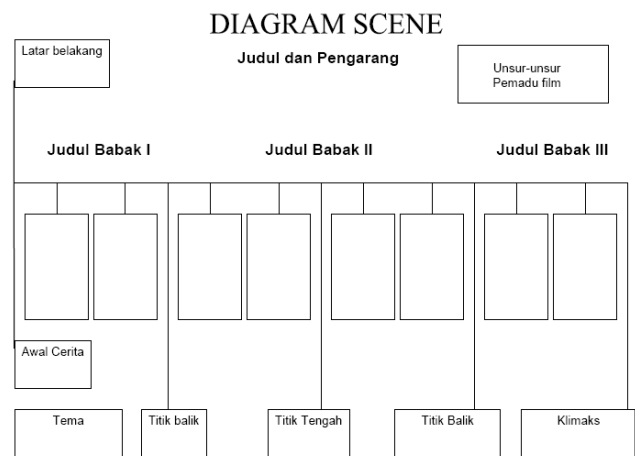
Logline di film animasi action 3D yang akan dibuat oleh penulis yaitu pada saat scene dimana karakter pemimpin robot “*Syns*” mendapatkan kekuatan untuk bantuan dari kawan robot dinosaurus yang akan membantu mereka dalam mengalahkan kawan kubu dari “*Scream*” tersebut hingga ending film.

4) Sinopsis

Sinopsis yang di buat penulis di dasarkan dengan cerita fantasi yang alur nya maju dan berkembang, opening dengan flashback cerita latar belakang lalu masuk ke cerita, terjadi peperangan hingga karakter baru masuk yang disetting agar konsep klimaks yang di buat tidak terduga.

5) Diagram scene

Adapun diagram yang dibuat agar bisa memahami cerita film action animasi 3D tersebut yang dipaparkan seperti berikut.

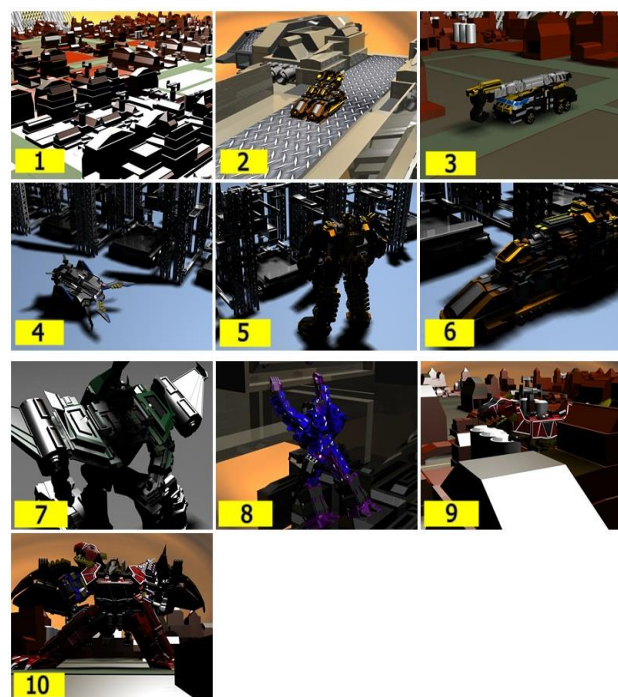


Gambar 2. Diagram Scene

6) Storyboard

Storyboard disini akan di lampirkan gambaran sedikit tentang adegan yang akan terjadi di dalam film yang akan dibuat, dan sudah disiapkan oleh penulis dengan gambar beserta no adegan kejadian yang akan diperkirakan beserta penjelasan di dalam no urut *storyboard* sampai sekitar 10 gambar yang akan di muat.

Dalam hal ini potongan adegan yang dibuat akan di *print screen* dalam software autodesk 3Ds max per *frame*.



Gambar 3. Storyboard

Berdasarkan Gambar 3 dapat diketahui bahwa:

1. Di dalam adegan nomor satu di perlihatkan keadaan sebuah perkotaan yang di tinggali para kubu Dizer di planet Roth. Sebuah kota dengan kemajuan teknologi yang maju dengan pesat dimana kota tersebut damai dan tentram.
2. Di dalam gambar ke dua menjelaskan tentang sebuah mobil yang sedang berpatroli di jalan raya di dalam kota, mobil itu adalah karakter *Guardon*.
3. Di dalam gambar ke tiga merupakan di mana tokoh utama dari karakter ini yaitu *Jendra Syns* didalam sebuah ruangan perawatan robot nya sambil menghadap kebelakang.
4. Gambar ke empat di adegan sebuah kapal induk dimana dalam kejadian ini *Jendra Syns* dalam mode *Tank* yang berjalan di atas kapal induk.
5. Di dalam gambar ke lima sebuah keadaan karakter dari *J* yang berada di dalam sebuah ruang perawatan mesin robot.
6. Di dalam gambar ke enam, adegan dimana *Jendra Syns* dalam mode Kereta Api di dalam ruangan perawatan mesin.
7. Di gambar ke tujuh merupakan penampakan dari karakter penjahat atau karakter antagonis di dalam film ini yaitu *Candle* dalam mode *Battle* atau bertarung.
8. Gambar ke delapan adegan dimana *Giva* yang merupakan musuh dari kubu *Dizer* sedang akan membajak kapal induk dari pasukan *Dizer*.
9. Adegan dimana robot legenda yang keluar untuk membantu para kubu *Dizer* yang hampir mencapai kekalahan.
10. Adegan ke sepuluh, dimana robot dari *Dino Legendary Warrior* bergabung menjadi mode manusia dan bertarung bersama dengan kubu *Dizer*.

7) *Concept Art*

Concept Art disini akan menampilkan karakter yang akan di jadikan aktor di dalam film, rancangan karakter, senjata, lokasi film dan sedikit tentang sifat dari profil para karakter.

a) *Jendra Syns*

Jendra yang merupakan karakter utama dalam film ini seorang pemimpin yang penuh keberanian dalam menjaga kerajaan *Dizer* dari kejahatan apapun, disegani oleh para bawahannya dan mempunyai senjata laser gun di tangan kiri dan kanan nya serta di paha kiri dan kanan nya, berbentuk tiga mode perubahan yaitu mode *human* ,

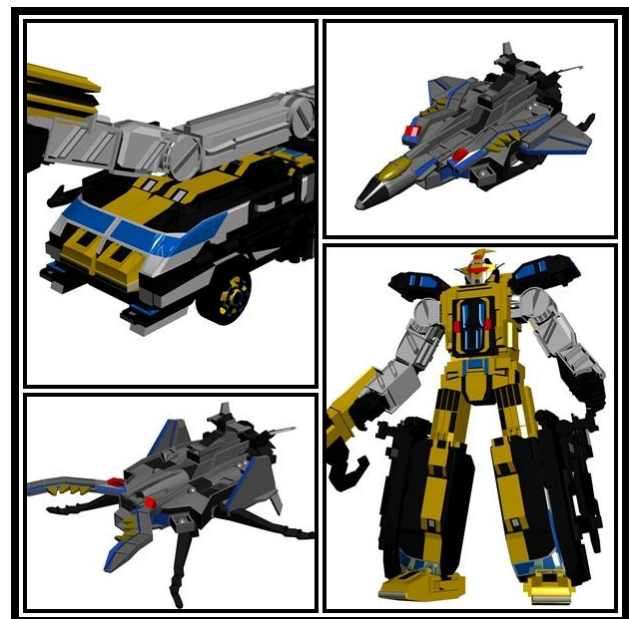
mode kendaraan *Tank* dan mode kendaraan kereta api.



Gambar 4. *Jendra Syns*

b) *Guardon dan J*

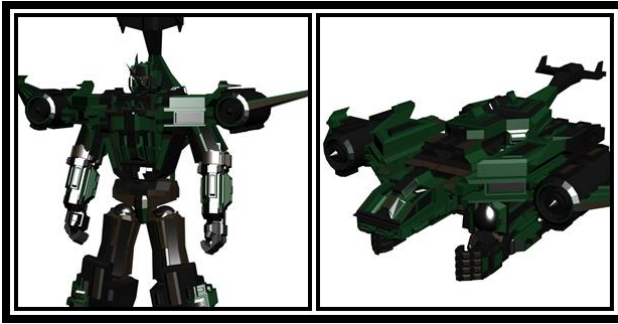
Kedua robot yang bisa bertarung bersama dan bergabung menjadi satu robot yang penuh senjata ini sangat patuh terhadap *Jendra Syns*, mereka merupakan kaki tangan untuk mengabdikan pada *Jendra Syns*, *Guardon* dalam ras para *Dizer* mempunyai kelebihan yang diunggulkan yaitu kecepatan bertarung secepat cahaya tetapi terbatas waktu 10 detik, *Guardon* merupakan Mobil Derek sedangkan *J* adalah pesawat tempur yang bisa berubah menjadi kumbang.



Gambar 5. *Guardon dan J*

c) *Candle*

Candle Merupakan karakter antagonis atau bos dari kubu penjahat yang memprovokasi pasukannya agar menyerang ras kubu *Dizer* yang tinggal di planet bumi, sifatnya yang kejam, penghasut dan mudah terpancing emosi membuat karakter ini ditakuti oleh para kawannya.



Gambar 6. Candle

d) Giva

Giva dulunya anggota para ras Dizer, dia adalah salah satu pemegang kekuatan istimewa sama seperti Guardon, tetapi dia lebih unggul karena waktu yang bisa ia gunakan lebih lama yaitu 20 detik dalam kecepatan cahaya saat bertarung, dalam sebuah kecelakaan Candle merusak sistem nya untuk membuatnya menjadi bahan percobaan nya, sehingga ia tidak bisa bertransformasi lagi menjadi kendaraan, melainkan memakai armor pada saat bertarung.



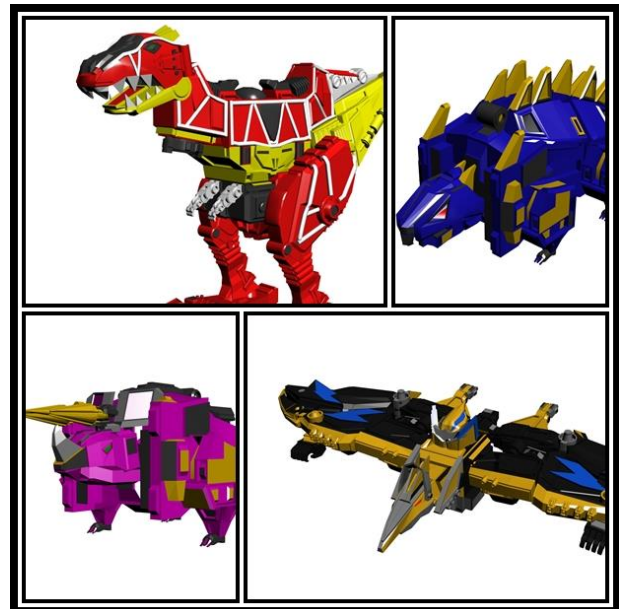
Gambar 7. Giva

e) Legendary Dino Warrior

Di film ini para ras Dizer dan Scream akan memperebutkan kekuatan para robot dinosaurus legendaris ini, awalnya Jendral Syns sempat putus asa dalam melawan para penjahat Scream, dan J menceritakan kisah para robot dinosaurus ini kepada Jendral Syns dan memberikan titik lokasi dimana mereka tertidur, para robot dinosaurus ini sifat nya primitif, dibangkitkan melalui baterai kehidupan yang disebut Zyudenchi dan akan menuruti tuannya yang pertama kali memasukan baterai tersebut ke dalam mulut mereka.

Anggota robot legenda ini terdiri dari empat yang terdiri :

- I. *Gabutyra* yaitu dinosaurus *rex* yang berwarna merah yang merupakan pemimpin dari kawan *Dino Warrior* ini.
- II. *Stegochi* yaitu *Stegosaurus* yang berwarna biru memiliki duri dipundaknya yang merupakan pedang legendaris yang bernama *Goren Zyudenken*.
- III. *Dricera* yaitu *Triceratops* badak bercula tiga tetapi dikarakterkan memiliki bor atau *drill* yang berputar kuat.
- IV. *Pteragordon* yaitu *Pteranodon*, burung dinosaurus ini memiliki keunikan, yaitu bisa berubah mode *human* sendiri dan membentuk sayap di penggabungan mereka berempat. Sangat cepat dalam terbang dan memiliki paruh yang runcing serta memakai penutup mata dalam *mode* terbang.



Gambar 8. Legendary Dino Warrior



Gambar 9. Legendary Warrior Mode

D) Tahapan Sebelum Produksi

Objek sebaiknya menggunakan *Primitive Modeling*. *Primitive modeling*, adalah *modeling* yang dibuat dari objek *primitive* yang sudah tersedia atau *modeling* yang sudah menjadi suatu bangun ruang. Model dengan cara *primitive* bisa dilakukan dengan *vertex*, *an edge*, *spline*, *polygon*. Objek *primitive* tersebut seperti *plane*, *cube*, *circle* dan lain-lain. Dari objek yang sudah disediakan, dengan pengeditan yang sudah diseiakan oleh software, maka kita perlu mempersiapkan *Concept art*, yaitu konsep gambar dalam keadaan dua di dimensi untuk karakter dan keadaan.

E) Tehnik Rigging Character

Rigging adalah proses untuk membuat sebuah pengontrol kerangka untuk karakter yang dimaksudkan untuk animasi. Dalam melakukan proses *rigging* karakter, penulis menggunakan sistem Biped. Biped adalah boneka manekinyang menyerupai manusia yang digunakan sebagai pengganti fungsi tulang.

Gerakan dibuat berdasarkan *autokey* yang kita rekam dalam pergerakan di software 3D, sehingga kita menggerakkan nya secara luas dan bebas. Scene yang kita buat dalam *Rigging* yaitu gerakan terbang, memukul, object hancur beserta efek yang akan di tampilkan selanjutnya. *Rigging* adalah pemberian rangka pada karakter. Penulis hanya akan menjelaskan pemberian rangka dengan satu buah karakter, yaitu karakter Jendral Syns, mengingat jumlah karakter yang banyak dengan desain yang Beda-beda. Dalam pemberian karakter, penulis menggunakan biped, bone, object dan rantai yang berfungsi untuk menganimasikan pergerakan karakter secara cepat yang disediakan oleh Autodesk 3ds max 2011.

F) Render

Render merupakan proses akhir dalam pembuatan scene animasi dan editing video, menghasilkan file berupa format AVI dan format lain nya, proses render digunakan dalam pembuatan film ini mempunyai 2 tahapan yaitu render scene dalam software animasi 3Ds max dan software editing video yang bernama Adobe Premiere 2.0 pro.

IV. PEMBAHASAN

A) Tampilan Rancangan

Setelah file *project* dibuat, kemudian didesain dalam bentuk 3D (Tiga Dimensi) pada program 3Dstudio max 2011. Kemudian hal tersebut diaplikasikan ke dalam bentuk file video. Serta

rancangan *file* per scene yang akan dibuat untuk *finishing* film.

Gambar dibawah ini merupakan bentuk rancangan file Field yang digunakan dalam adegan pembuatan film, Field yang digunakan ada 2 macam tempat yaitu Field Kota dan Hutan.



Gambar 10. Bentuk Field Kota Secara Keseluruhan

Secara keseluruhan detail dari bangunan terdiri dari beberapa item yang segera dicopi untuk membuat tampilan rancangan sebuah kota besar dengan industri yang ada didalam kota itu sendiri.



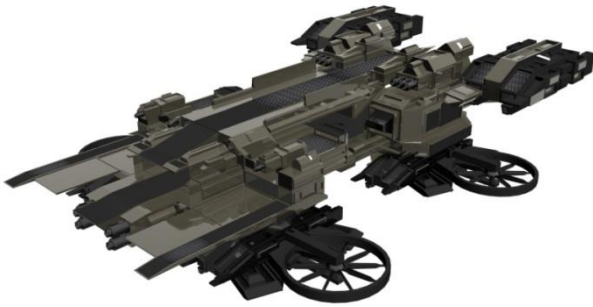
Gambar 11. Bentuk Field Hutan Secara Keseluruhan

Field hutan sendiri adalah tempat adegan film dimana para karakter berkelahi di dalam nya, Field hutan dibuat dengan item sederhana dan teknik yang tidak membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya.

B) Tampilan Perkakas dan Perlengkapan

Tampilan perkakas yaitu sengaja dibuat untuk melengkapi segala dalam pembuatan film, dalam hal ini, penulis membeberkan Screenshot perkakas dan perlengkapan yang di list kan sebagai berikut ini, perkakas dan perlengkapan sangat dibutuhkan untuk penggarapan dalam satu scene atau adegan, seperti pesawat yang digunakan, para penduduk dan peran pendukung, item tidak bergerak seperti mobil, dan sebagainya.

1) Pesawat yang digunakan para karakter di dalam film



Gambar 12. Pesawat Kubu Dizer



Gambar 13. Pesawat Kubu Scream

2) Karakter pendukung yang ada di dalam film.



Gambar 14. Karakter Dari Kubu Dizer



Gambar 15. Karakter Dari Kubu Scream

3) Perlengkapan yang digunakan didalam kota



Gambar 16. Mengaktifkan Modifier Object

Berdasarkan kelengkapan yang sudah ada didalam film itu lah sebagian besar dari perkakas yang sudah dibuat penulis agar film tersebut selesai.

C) Editing Video

Dalam penyelesaian film dibutuhkan perangkat lunak yang penulis untuk menyatukan adegan per adegan agar menjadi sebuah film utuh dan menyambung ke storyboard yang ada di lampiran, editing video dimana para pembaca bisa mengetahui tata cara input suara atau *sound effect*, letak transisi agar perpindahan *frame* nya menjadi halus dan tidak terlihat cacat nya, *Software* editing video yang penulis gunakan yaitu *Adobe Premiere 2.0 pro*. Berikut cara dan tutorial dari *software* tersebut.

1) Pengenalan Dasar

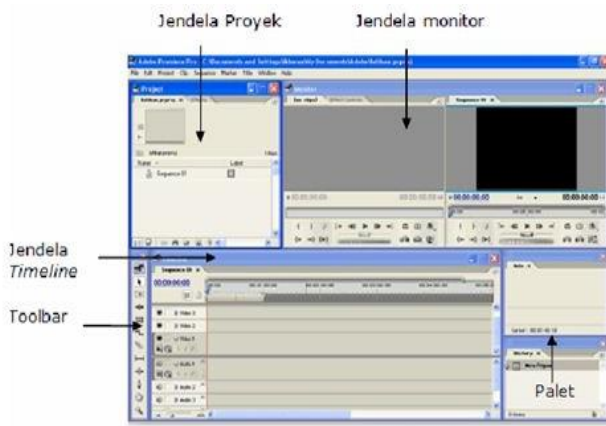
Sebelumnya Pastikan bahwa Adobe Premiere Pro sudah terinstall, Sekarang Kita mulai dengan membuka Adobe Premiere Pro Klik *Start > Program > Adobe > AdobePremiere Pro*, untuk ini tentu saja kita akan membuat file baru.



Gambar 17. Tampilan untuk membuat File Baru

2) Tampilan Project Adobe Premiere

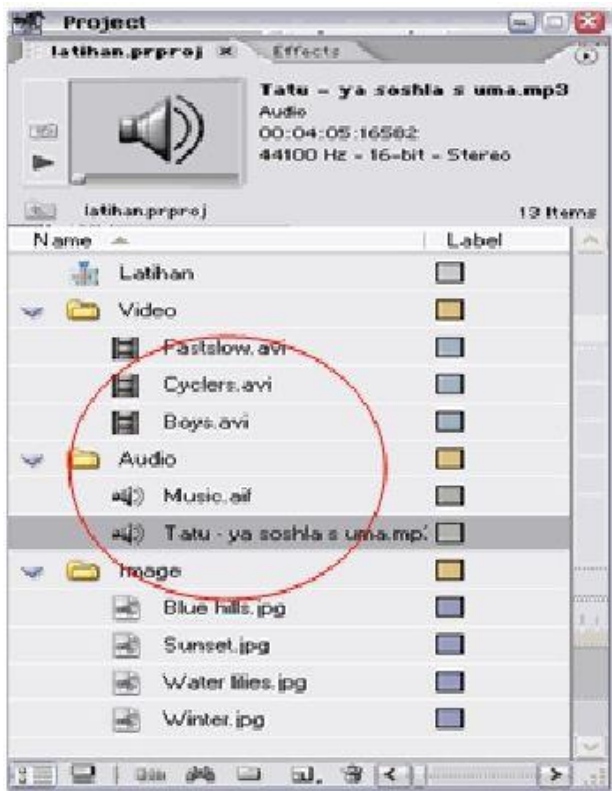
Disini kita akan melihat tampilan dari project awal dalam software.



Gambar 18. Project Adobe Premiere

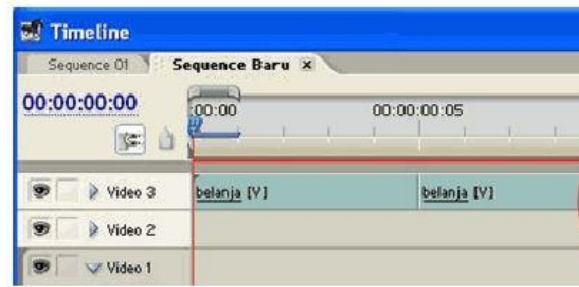
3) *Import File*

Untuk melakukan pengeditan suatu video, terlebih dahulu kita import file yang kita perlukan, dengan cara sebagai yaitu klik menu File, Import atau klik kanan pada windows Project dan pilih import, di sini kita bisa mengimport file video, audio dan image.



4) *Memotong Clip*

Setelah clip telah dimasukkan kedalam timeline, kita dapat memotong clip tersebut dengan cara sebagai berikut : Klik pada clip / *Frame* yang akan kita potong menggunakan Razor Tool. Setelah kita memotong kita bisa memisahkan clip tersebut kemudian kita pindahkan ke *track* yang lain dengan menggunakan *Selection Tool*.



Gambar 19. Memotong Clip

5) *4.3.5. Rendering*

Setelah di susun clip per adegan yang telah disatukan didalam project tadi maka, hasil output akhirnya yaitu proses rendering, proses ini yaitu proses terakhir dalam pembuatan sebuah film.



Gambar 20. Rendering

V. PENUTUP

A) *Kesimpulan*

Dengan menggunakan program/aplikasi Autodesk 3D Max 2011 dalam pembuatan film “War Of Machine” maka terjadi sebuah study kasus untuk pemecahan, bahwa film dibuat berdasarkan 1 scene yang diambil untuk dijadikan bagian film selanjutnya, film dibuat berdasarkan teknik yang basic agar dalam pemahaman pembaca bisa mencerna apa yang disampaikan penulis, proses yang dibutuhkan tidaklah lama, karena software 3D yang berbasis user friendly sangat mudah dipahami, dengan memanfaatkan software editing video, dan juga sound effect berbagai macam yang bisa kita peroleh dari internet menjadikan seseorang yang mau belajar membuat sebuah karya dan film bukan lah mimpi lagi, karena dengan berbekal PC berspesifikasi Core i3 dapat diwujudkan segalanya.

B) *Saran*

Ada 2 buah hal yang perlu diingat dan perlu di persiapkan pada skripsi ini penulis memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Agar film selesai dengan baik dan terencana seperti storyboard nya, hendak nya project untuk film dikerjakan dengan spesifikasi orang-orang dengan bidang keahlian nya masing-masing, seperti modeling, editor, sound effect dan bagian rendering.
- 2) Agar program ini dapat berjalan dengan baik maka membutuhkan spesifikasi komputer yang lebih baik lagi minimal core i3 dengan RAM standar 4GB dan VGA 2GB atau lebih jika ingin merancang film dengan rendering dan hasil yang sempurna sehingga juga bisa memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. 2010. *Kupas Tuntas Notebook*. Yogyakarta: Mediakom.
- Gunawan. 2006. *71 Nganimasi yuk*. Solo: Griya Kreasi.
- Fauziah. 2008. *Jago Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP*. Jakarta: Media Pusindo.
- Hendratman, Hendi & Robby. 2011. *The Magic Of 3D Studio Max*. Bandung : Informatika
- <http://id.wikipedia.org/wiki/visualisasi>.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Surabaya: Pustaka Dua.
- Pramono, Handi. 2008. *Modeling dan Animasi Arsitektur dengan 3D Studio Max/Viz*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Pranata, Hefry. 2012. *Desain Interior Pembangunan Masjid Menggunakan Aplikasi 3D Studio Max 2008*. Skripsi Tidak diterbitkan. Ilmu Komputer Unived.
- Suparmin & Yogo, Meika Saksono. 2012. *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan informasi*. Surakarta: Suara Media Sejahtera.
- Susanto, Azhar. 2004. *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yani, Ahmad. 2008. *Panduan Menjadi Teknisi Komputer*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.
- Yudistira & Adjie Bayu. 2007. *Buku Latihan 3D Studio Max 9.0*. Jakarta : PT. Alex Media Komputindo.